

UNE APPLICATION SMARTPHONE POUR L'ENQUÊTE BUDGET DE FAMILLE : VALIDER UN NOUVEL OUTIL DE COLLECTE PAR DES TESTS D'UTILISABILITÉ

Simon Moreau(), Julia Dirand(**), Christine Fluxa(**)*

() Insee, Direction des statistiques démographiques et sociales*

*(**) Insee, Direction de la Méthodologie et de la coordination statistique et Internationale*

simon.moreau@insee.fr

Mots-clés (6 maximum) : Multi-mode, innovations, collecte, test utilisateur

Domaine concerné : Collecte - Multimode → *voir nomenclature du site (menu déroulant)*

Résumé (entre 1 page et 2 pages)

L'enquête Budget de Famille (BDF) vise à obtenir une vue d'ensemble des dépenses et des ressources des ménages. Traditionnellement, l'enquête recueille des données par le biais de deux entretiens en face à face et de carnets papier, dans lesquels les ménages notent manuellement leurs dépenses ou joignent leurs tickets de caisse pendant une semaine. Une innovation sera introduite pour la prochaine édition de l'enquête en 2026 : la mise en place d'une application smartphone, pouvant se substituer au carnet papier. Elle permettra ainsi de noter ses dépenses pendant 7 jours, en prenant en photo un ticket de caisse, ou en sélectionnant manuellement le produit acheté sur une liste.

Un test d'utilisabilité de cette application a été mené en novembre 2024. Les tests d'utilisabilité visent à mieux cerner l'expérience d'un utilisateur face à un produit ou un service. Ils s'attachent en particulier à évaluer l'ergonomie, la simplicité d'usage d'une interface ou d'une application ainsi que le niveau de satisfaction de l'utilisateur face à l'outil.

L'objectif principal du test est d'évaluer la facilité d'utilisation et l'efficacité du micro-service de prise en photo des tickets de caisse dans l'application BDF. On cherche à évaluer si ce mode de saisie des dépenses est privilégié par les participants, et à faire émerger des pistes d'amélioration dans l'ergonomie de l'application, pour la valider comme un outil de collecte de l'enquête.

Le protocole mis en place pour ce test a été construit dans le cadre du projet européen Smart Survey Integration. Le test repose sur la méthode de la pensée à voix haute : l'utilisateur énonce ses pensées et son ressenti pendant qu'il réalise les tâches demandées (par exemple la difficulté à réaliser la tâche). La mise en place d'un protocole unique pour tous les pays permet la comparabilité des résultats. Cet article présente les résultats obtenus lors des tests réalisés en France.



Les tests ont eu lieu dans les locaux de l'Insee, chacun des 15 participants a été reçu individuellement pendant environ une heure. Ils ont été invités à réaliser 6 à 9 tâches, selon leur rapidité, consistant en des actions simples dans l'application comme ajouter une dépense, ou vérifier le résultat. À la suite de la réalisation de ces tâches, un entretien semi-directif est mené pour collecter l'avis de l'utilisateur sur la réalisation des tâches (difficultés rencontrées, motivation des choix des fonctionnalités), sur l'application en général et sur la prise de photo des tickets de caisse en particulier.

Les tests d'utilisabilité ont permis de tirer trois conclusions sur l'application proposée par l'Insee.

Le retour général des participants sur l'application est positif. Le test présente des résultats encourageants sur l'utilisabilité de l'application : les participants sont capables de réaliser les tâches. Une fois que les participants ont expérimenté les deux méthodes pour enregistrer une dépense, les dépenses suivantes sont faciles à enregistrer. Le retour des participants sur le design et les fonctionnalités est globalement positif. L'Insee représente une marque de confiance, dès l'installation de l'application et dans la perspective de transmettre ses données de consommation.

La méthode de la prise en photo des tickets de caisse est jugée plus facile, et plus fiable. La grande majorité des participants préfère prendre une photo, jugeant cela à la fois plus rapide, et plus fiable, que de renseigner tous les produits achetés.

Les participants les plus âgés ont eu plus de difficultés à utiliser l'application. Les 3 participants de plus de 65 ans sont ceux qui ont montré le plus de difficultés à chaque étape du test. Malgré les tutoriels, l'application ne fournit pas une information absolument complète sur son fonctionnement, et nécessite de procéder par essai/erreur. Pour des personnes peu à l'aise avec les applications en général, ce processus prend du temps, et peut générer des erreurs.

Ces résultats sont cohérents avec ceux des tests menés dans les autres pays européens dans le cadre du projet Smart Survey Implementation, mettant en avant la nécessité de proposer des applications simples, avec des tâches pouvant être réalisées rapidement. Ils permettent de considérer que d'un point de vue de l'utilisabilité, l'application Budget de Famille est un outil de collecte valable pour les répondants ayant des compétences suffisantes dans l'utilisation de leur smartphone. Cela conduit à un protocole pour BDF 2026 où l'application ne sera proposée qu'aux personnes ayant déjà installé une application sur leur téléphone.

Bibliographie

- [1] A practical guide to usability testing 1999, Joseph S. Dumas, Janice C. Redish, Intellect Books
- [2] User testing of the new Household Budget Survey 2022, Nina Berg and Karianne Lund, Statistics Norway
- [3] Smart Survey Implementation, work package 2: Research Methodology , Deliverable M24: Smart advanced stage